



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: PROGRAMACIÓN TRANSMEDIA.

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA.

Carácter: OBLIGATORIA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 3º

Distribución temporal: 1ER SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Presentación de la asignatura

En la asignatura de Programación Transmedia (Full Stack), se aprende a desarrollar aplicaciones web tanto del lado del cliente como del servidor. En el desarrollo web del lado del cliente, se estudiará la estructuración avanzada de sitios web, lenguajes de programación, plugins avanzados, implementación de páginas dinámicas y responsive, usabilidad y accesibilidad, posicionamiento y visibilidad web, etc. Del lado del servidor, se abordarán lenguajes de programación avanzada, frameworks, gestión de sesiones y almacenamiento en bases de datos, y conexiones seguras y gestión de transacciones económicas con herramientas como NodeJS, ExpressJS, Handlebars, MongoDB y Mongoose. Finalmente, se explorará la integración de aplicaciones web con servicios de hosting, herramientas de gestión de sitios web, redes sociales, APIs de terceros, web analytics y posicionamiento web.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Contenidos (CON)	RA1	Desarrollar piezas multimedia completas (texto, imágenes, hardware, interacción, etc.).
	RA2	Utilizar la inteligencia artificial y los lenguajes de programación.
	RA3	Usar diferentes plataformas y medios distintos para crear piezas multimedia.
Habilidades (COM)	CG3	Desarrollar habilidades para reunir, procesar y analizar información procedente de diversas fuentes para aplicarlas en la toma de decisiones aplicadas al campo de la multimedia.

¹ La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

	CG4	Trabajar en equipo, participando activamente en las tareas y siendo capaz de comunicarse adecuadamente en todos los ámbitos.
	CG8	Concebir, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones multimedia y la información que gestionan integrando hardware, software y redes.
Destrezas (H)	CE2	Utilizar lenguajes de programación y desarrollo, bases de datos y metodologías software relacionados con la Informática y la Multimedia.
	CE10	Desplegar soluciones basadas en el diseño centrado en usuario/a desde la "UX", el diseño de interfaces, la interacción persona ordenador, las herramientas de prototipado y de test de sistemas Multimedia.
	CE13	Conocer las herramientas y lenguajes asociados al diseño Transmedia e Hipermedia y a las aplicaciones móviles y Web.

Contenido de la Asignatura²

1. Desarrollo web en lado cliente.
 - a. Estructuración avanzada de websites.
 - b. Lenguajes de programación web y plugins avanzados del lado cliente.
 - c. Implementación de páginas web dinámicas y responsive.
 - d. Usabilidad y accesibilidad de páginas web.
 - e. Posicionamiento y visibilidad.
 - f. Envío de datos de formulario.
 - g. Gestión de recursos multimedia.
 - h. Tiempos de respuesta y feedback.
 - i. Compatibilidad cross-browser.
 - j. Animaciones y efectos.
 - k. Herramientas ReactJS, Single Page Apps (SPA), etc.
 - l. Aplicación práctica Full-Stack.

2. Desarrollo del lado servidor.
 - a. Lenguajes de programación avanzada de servidor web.
 - b. Frameworks y plugins de desarrollo.

² Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subpartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- c. Recepción y gestión de datos de formulario.
 - d. Gestión de sesiones.
 - e. Almacenamiento en bases de datos.
 - f. Cookies, redirecciones y cabeceras HTTP.
 - g. Servicios web.
 - h. Conexiones seguras.
 - i. Gestión de transacciones económicas.
 - j. Herramientas NodeJS, ExpressJS, Handlebars, MongoDB y Mongoose.
3. Aplicaciones Web.
- a. Servicios de hosting
 - b. Herramientas de gestión de websites online.
 - c. Integración con redes sociales.
 - d. Uso de APIs de terceros (Facebook, Twitter, Google Maps).
 - e. Web analytics.
 - f. Posicionamiento web.

Metodologías Docentes y Actividades Formativas³

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo.
MD2	Estudio de casos.
MD3	Aprendizaje basado en problemas.
MD4	Aprendizaje basado en proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo.
MD6	Tutorías.

³ Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica.	22	100
AF2: Clase prácticas.	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	40	10
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales).	10	50
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	50	0
AF6: Pruebas de evaluación.	6	0
Total	150	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante.	0	10
SE2 Evaluación de trabajos.	30	80
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	20	50

El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
 - 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB).
- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».
- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:

- Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
- Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Thomas, D., & Hunt, A. (2022). *El programador pragmático. Edición especial: Viaje a la maestría*. ANAYA MULTIMEDIA, SA.
- Durán-García, M.A. (2024) *Aprendiendo Git y GitHub: Desde cero hasta buenas prácticas y estrategias de trabajo en equipo*. Publicación Independiente.

Bibliografía Complementaria

- Duckett, J. (2014). *HTML and CSS: Design and Build Websites*. Wiley.
- Freeman, E., & Robson, E. (2019). *Head First HTML and CSS*. O'Reilly Media.
- Simpson, K. (2015). *You Don't Know JS: Scope & Closures*. O'Reilly Media.
- Haverbeke, M. (2018). *Eloquent JavaScript: A Modern Introduction to Programming* (3rd ed.). No Starch Press.
- Eisenberg, J. (2020). *Learning React: A Hands-On Guide to Building Web Applications Using React and Redux*. Addison-Wesley.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados⁴

- MDN Web Docs: developer.mozilla.org
- W3Schools: w3schools.com
- Stack Overflow: stackoverflow.com
- Codecademy: codecademy.com

⁴ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.